

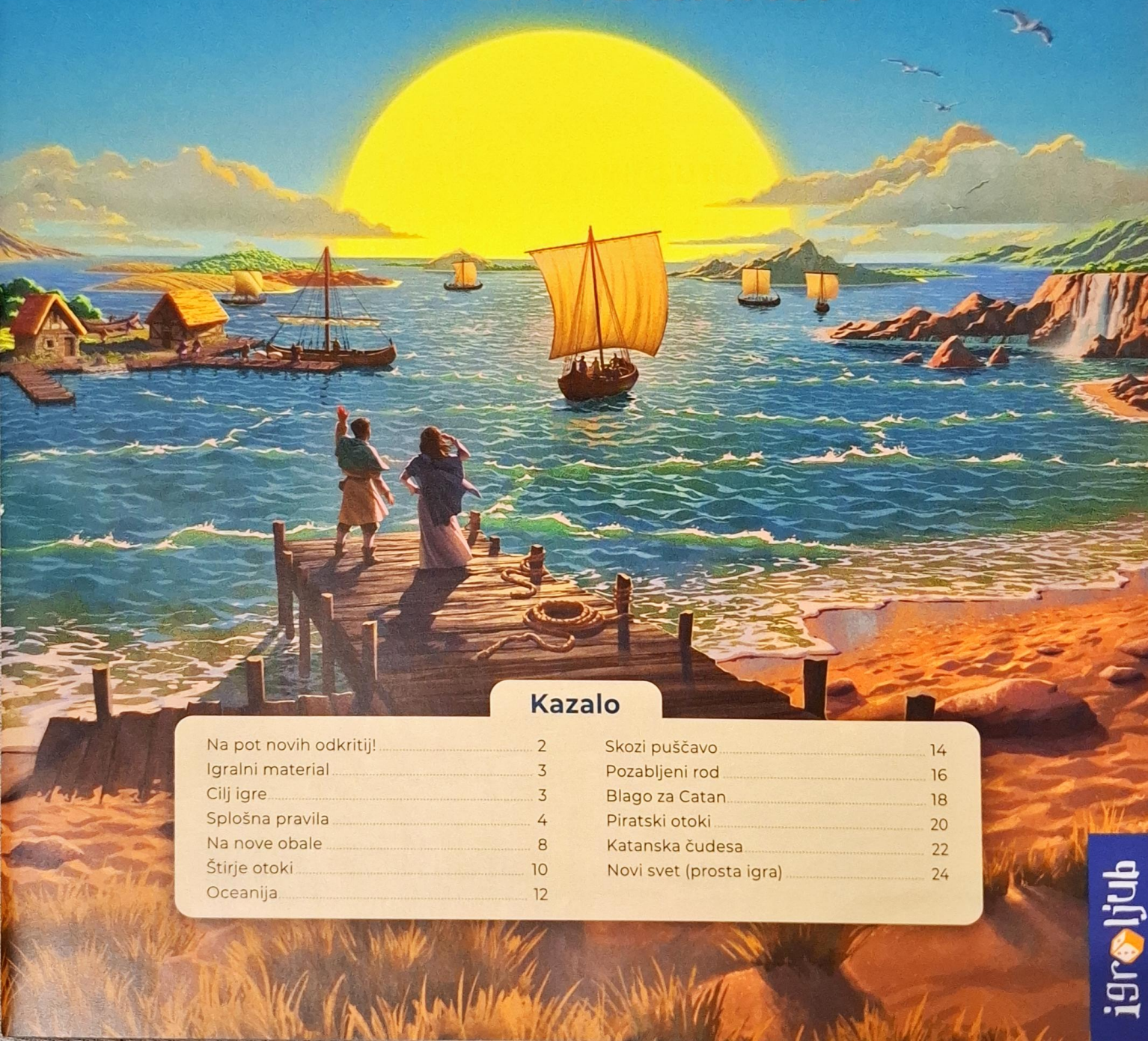
KLAUS TEUBER

CATAN.

POMORCI

RAZŠIRITEV

PRAVILA IGRANJA



Kazalo

Na pot novih odkritij!	2	Skozi puščavo	14
Igralni material	3	Pozabljeni rod	16
Cilj igre	3	Blago za Catan	18
Splošna pravila	4	Piratski otoki	20
Na nove obale	8	Katanska čudesa	22
Štirje otoki	10	Novi svet (prosta igra)	24
Oceanija	12		



Na pot novih odkritij!

Na Catanu ste doživeli že vse in v vas se je razplamtela želja po novih pustolovščinah. Pripravite svoje ladje in se odpravite odkrivat nove otoke. Na katere surovine boste tam naleteli?

Tega ne boste mogli vedno predvideti. Zbežite pred pirati, poiščite pot skozi gosto meglo in ustanovite naselja ob zlatonosnih rekah. Razpnite jadra in se podajte na pot razburljivih scenarijev v svetu Catana!

Razširitev Pomorci vsebuje kampanjo, ki sestoji iz osmih scenarijev, lahko pa pomorstvo na Catanu odkrivате samostojno v prosti igri (na strani 24: Novi svet).

V kampanji igrate scenarije v navedenem vrstnem redu, saj so v poznejših scenarijih dodana nova pravila in so zahtevnejši.

Informacija glede združljivosti različnih izdaj Catana

Serija iger Catan je bila od prve izdaje leta 1995 večkrat spremenjena. Igre v trenutni izdaji imajo enako vsebino kot vse igre od leta 2003 (s plastičnimi figuricami) dalje in so zato med seboj združljive. Razlike so le v grafičnem oblikovanju, zlasti pri žetonih.

Igre, ki so bile izdane med leti 1995 in 2002 (z lesenimi figuricami), je mogoče s to izdajo kombinirati le v omejenem obsegu.

Imate igre iz različnih izdaj?

Na naši spletni strani www.igroljub.si so na voljo informacije o razlikah in združljivosti različnih izdaj, lahko pa nam svoje vprašanje v zvezi z združljivostjo različnih izdaj Catana in razširitev pošljite na catan@igroljub.si in potrudili se bomo, da skupaj najdemo rešitve.

© 1997, 2025 KOSMOS
Franckh-Kosmos Verlags-GmbH & Co. KG
Pfizerstr. 5-7, 70184 Stuttgart, Nemčija

© 2025 CATAN GmbH - CATAN, „sonce CATAN“, logotip blagovne znamke CATAN in CATAN šesterekotni simbol so registrirane blagovne znamke družbe CATAN GmbH (catan.com) na različnih območjih po svetu. Vse pravice pridržane.

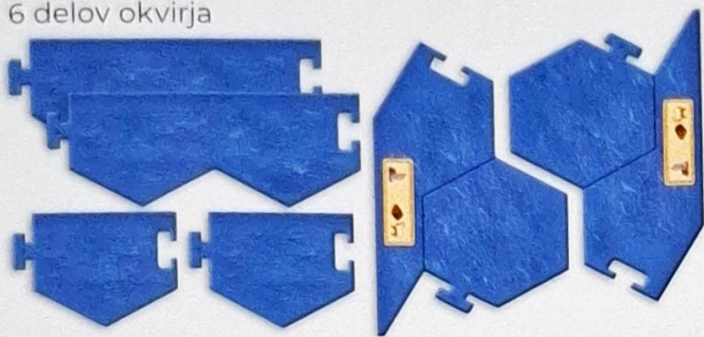
Avtor: Klaus Teuber (1952-2023)
Nadaljnji razvoj sistema CATAN: Benjamin Teuber
Ilustracija na naslovnici: Quentin Regnes
Vsebinske ilustracije: Eric Hübeler
Grafika: Michaela Klenke, Sabine Konojoli
Oblikovanje igralnih elementov: Andreas Klobner
3D grafika: Andreas Resch
Tehnični razvoj izdelkov: Monika Schall
Vodenje projekta in urejanje: Tiba Landwehr-Rödde
Urednika: Jasmin Balle, Arnd Fischer

Razvojna skupina: Jasmin Balle, Arnd Beenen,
Morgan Dontarville, Arnd Fischer, Blanca
Freund, Sonja Krützfeldt, Tina Landwehr-Rödde,
Ron Magin, Anne Reynolds, Az Sperry
Posebna zahvala gre: Brea Blankenfeld, Sebastian Castro Casas, Pete Fenlon, Nadine Fiedler,
Caro Fischer, Stephanie Newman, Donna Prior,
Sabrina Risch, Keiji Schmitz in Guido Teuber

Sedma slovenska izdaja
© 2025 IGROLJUB
Igraljub d.o.o.,
Radegunda 55, Mozirje
www.igroljub.si
catan@igroljub.si
Vse pravice pridržane.
Izdelano v Nemčiji.

Igralni material

6 delov okvirja



60 ladij

(po 15 v vsaki barvi)



10 pristanišč



5x 3:1, po eno posebno pristanišče za vsako vrsto surovin

30 šesterokotnih polj



19x morje, po 2x gričevje, gorovje, zlata reka in puščava, po 1x njiva, gozd in pašnik

6 cenikov gradnje

(vključno s cenikoma za razširitev za 5 in 6 igralcev)



10 oštevilčenih žetonov



1 gusar



7 kart čudes (vključno s svetilnikom in knjižnico za razširitev za 5 in 6 igralcev)



50 žetonov z zmag. točko



Zadnja stran:
bala blaga

12 piratskih utrdb
(po 3 v vsaki barvi)



4 žetoni v barvah igralcev



5 žetonov velikega zidu



2 žetona velikega mostu



Cilj igre

V razširitvi *Pomorci* so v različnih scenarijih različne naloge, s katerimi pridobivate zmagovalne točke. Za zmago dosežete število zmagovalnih točk, ki jih določajo scenariji. Igralec, ki je na vrsti in ima potrebno število zmagovalnih točk, zmaga in igra se takoj konča.

Opomba: Najprej preberite splošna pravila. Ta veljajo za vseh osem scenarijev in prsto igro.

Splošna pravila

Pravila Pomorcev

V osnovi igrate po pravilih osnovne igre Catan.

Na novo pridejo zraven le pravila razširitve Pomorci. Pri nekaterih scenarijih veljajo posebna pravila, ki pa so razložena pri vsakem scenariju posebej.

Pomorci lahko igrate po svojih željah; pravila in postavitev najdete na str. 24 teh pravil. Lahko pa igrate enega od osmih scenarijev, po možnosti v vrstnem redu, navedenem v pravilih. Zgodba scenarijev se med njimi nadgrajuje in vam pokaže, kakšne pustolovščine vas čakajo na otoku Catan.

Potrebni material in izgradnja scenarijev

Pri vseh scenarijih potrebujete dele iz osnovne igre Catan. Podroben seznam potrebnih delov za posamezne scenarije najdete vsakokrat v razdelku »Material«. Seveda boste potrebovali tudi okvir iz osnovne igre Catan.

Namig: Da lahko po koncu igre enostavno ločite material razširitve in osnovne igre Catan, so pokrajinska polja in oštevilčeni žetoni razširitve Pomorci označeni z majhnim simbolom: 

Nahaja se v levem spodnjem vogalu sprednje strani pokrajinskih polj in na zadnji strani oštevilčenih žetonov.

Kose okvirja sestavite skupaj tako, kot je prikazano na sliki pri posameznem scenariju.

Pomembno: Šest delov okvirja iz osnovne igre Catan obrnite z licem navzdol (tako da na njih ni pristanišč).

Sestavljanje okvirja je povsem preprosto, če dele okvirja iz osnovne igre Catan z vrha potisnete v tiste od razširitve Pomorci. Če se sestavljanja lotite obratno, se je potrebno bolj potruditi, poškodujete pa lahko tudi dele okvirja.

Zložite kopenska in morska polja v okvir, kot vam kaže slika vsakega scenarija.

Na kopenska polja položite oštevilčene žetone, kot so na ustrezni sliki.

Za pristanišča uporabite male pristaniške ploščice iz Pomorcev. Vedno je navedeno, ali morate ploščice s pristanišči položiti, kot kaže slika, ali z licem navzdol. Pri tem velja:

- Pred vsako igro pristaniške ploščice, ki jih potrebujete za določen scenarij, premešajte z licem navzdol.
- Z zaprtega kupčka vedno vzemite zgornjo ploščico in jo v naključnem vrstnem redu položite na igralno ploščo na za to namenjena mesta in jo potem obrnite.

Gradnja in uporaba ladij

Gradnja ladij

Ladje postavljate prav tako kot ceste stacionarno, vendar jih boste lahko (v nasprotju s cestami) tudi premikali.

Ladje smete postavljati na mejo med dvema morskima poljema (= vodna pot) ali na pot med morskim in kopenskim poljem (= obala).

Za postavljanje ladij veljajo sledeča pravila:

Ladje lahko priključite ob svoje naselje ali mesto in/ali na svojo ladjo (dovoljeni so odcepi).

Na vsaki vodni poti (odprto morje) lahko stoji največ ena ladja, na poteh vzdolž obale pa ena ladja ali ena cesta, ne pa obe.

Ni dovoljeno priključiti ladje na cesto ali ceste na ladjo. Cesto lahko povežete z ladjo (ali obratno) samo v primeru, če ste že prej k cesti zgradili naselje in šele potem k naselju postavili ladjo.

Funkcija ladij

Ladje imajo na morju enako funkcijo kot ceste na kopnem. Ladja povezuje dve sosednji križišči (stičišči treh polj). Več ladij ena za drugo (»ladijska linija«) ustvari povezavo med ločenimi otoki na odprtem morju.

Kdor z ladijsko linijo, ki se začne v enem njegovih naselij/mest, doseže kopensko polje, lahko tam zgradi naselje (upoštevajoč pravilo oddaljenosti!). Od tam lahko nadaljuje poseljevanje zaledja s cestami ali pa se odpravi z ladjami novim odkritjem naproti.

Faza ustanavljanja

Kdor v fazi ustanavljanja postavi naselje ob obali, sme namesto ceste postaviti ladjo. To je smiselno predvsem takrat, kadar načrtuje, da bi se čim hitreje razširil na morje.



Ladja

Stroški gradnje: 1 les + 1 volna



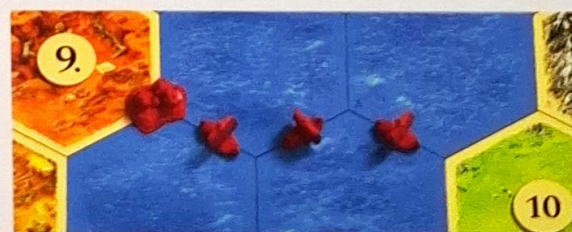
Primer: Rdeči je zgradil naselje z ladjo na vodni poti in naselje z ladjo na obali.



Primer: Rdeči ladje ne sme priključiti neposredno na cesto.



Primer: Rdeči je tukaj odcepil ladijsko linijo, da bi gradil v drugo smer.



Primer: Rdeči s svojo ladijsko linijo doseže pašnik in lahko tam ustanovi naselje.

Prestavljanje ladij

Kadar več ladij stoji ena za drugo, tvorijo ladijsko linijo.

Ladijska linija, ki povezuje dve vaši lastni naselji in/ali mesti, je zaprta ladijska linija.

Ladijska linija, ki ne povezuje dveh vaših lastnih naselij/mest, je odprta ladijska linija. Vsako sprednjo ladjo odprte ladijske linije lahko odstranite in postavite na drugo mesto, kjer v skladu s pravili gradnje lahko zgradite novo ladjo.

Iz zaprte ladijske linije ne smete prestaviti nobene ladje.

To pravilo velja tudi, ko drug igralec na križišču zaprte ladijske linije zgradi naselje. S tem se sicer trgovska pot, ki prinaša posebne zmagovalne točke, prekine, obe naselji ladijske linije pa kljub temu ostaneta povezani oz. ladijska linija ostane povezana.

Kdor je na vrsti, lahko v svoji potezi prestavi le eno ladjo. Ladje, ki jo je ravnokar zgradil, v isti potezi ni dovoljeno prestavljati. Če ima igralec več možnosti (dve ladijski liniji ali več odprtih koncev), lahko izbere, katero ladjo bo prestavil.



Primer: S te ladijske linije ni dovoljeno prestaviti nobene ladje, ker je zaprta.



Primer: V tem primeru sta obe ladijski liniji odprti. Rdeči lahko premakne ladjo, označeno s puščico, na katerokoli pozicijo, označeno s kljukico.

Ladje in ceste

Najdaljša trgovska pot

Ko določate »Najdaljšo trgovsko pot«, upoštevate poleg cest tudi ladje. Igralec, ki ima najdaljšo neprekinjeno povezavo cest in/ali ladij, dobi posebno karto »Najdaljša trgovska pot«. Pozor: Da so ladje in ceste povezane, velja le takrat, ko je na križišču, kjer se stikajo, naselje ali mesto.

Karta razvoja »Gradnja cest«

Kdor igra s to karto, lahko brezplačno zgradi dve cesti ali ladji ali pa eno cesto in eno ladjo.



Primer: Rdeči ima Najdaljšo trgovsko pot - štiri ladje in dve cesti. Da bi obe ladji na levi strani povezal s trgovsko potjo, mora rdeči zgraditi naselje na označenem križišču. Šele s tem ladji poveže s cestami.

Igranje z gusarjem

Gusar prične na začetku igre na morskem polju, ki je v opisu scenarija vedno označeno z znakom »x«. Igralec ga prestavi, kadar vrže »7« ali igra z viteško karto. Gusar stoji vedno na sredini morskega polja, ne na križišču. Igralec, ki prestavlja gusarja, izbere polje, na katerega ga bo prestavil.

Potem sme enemu od igralcev, ki imajo na robovih tega morskega polja vsaj eno ladjo, iz roke povleči eno karto s surovinami. Če je takih igralcev več, sam izbere, katerega od njih bo oropal.

Dokler je gusar na nekem morskem polju, se na morske poti, ki ga obkrožajo (šest robov tega polja), ladje ne sme niti postaviti niti je z njih odstraniti. Drugih ladij to pravilo ne prizadene. Gusarja lahko postavite tudi na okvir.

Igranje z gusarjem in roparjem

Ropar prične igro na polju, ki je navedeno pri vsakem posameznem scenariju.

Ko vrže igralec »7«, lahko izbere, ali bo premikal gusarja ali roparja - eno od obeh figur mora uporabiti.

Roparja lahko prestavite na katerokoli kopensko polje, tudi čez morje, razen če pravila izbranega scenarija določajo drugače. Sicer veljajo pravila *osnovne igre Catan*. Za premikanje gusarja veljajo zgornja pravila.

Ko igra igralec s karto viteza, lahko izbere, ali bo premikal roparja ali gusarja – z zgoraj opisanimi posledicami.

Novo pokrajinsko polje: Zlata reka

Novost v igri je pokrajinsko polje »Zlata reka«, ki daje kot surovino zlato.

Zlato obstaja le kot menjalna valuta – karte surovin zlato ni!

Ko vržemo število na polju zlate reke, vzame vsak od igralcev, ki imajo tam postavljena naselja, eno karto surovin po lastni izbiri.

Če ima igralec ob zlati reki mesto, vzame dve poljubni karti surovin za vsako mesto (lahko sta enaki ali različni).

Konec igre

Igra se konča v potezi, v kateri eden izmed igralcev doseže v scenariju predpisano število zmagovalnih točk. Za zmago mora biti igralec na potezi in imeti zahtevane zmagovalne točke.



Scenarij 1: Na nove obale

Po dolgem potovanju so naseljenci dosegli otok Catan in ustanovili prva naselja. Začnejo graditi pristanišča in razvijati nove, za morsko plovo primerne ladje. Drzni Katanci odplujejo na morje. Ni dol-

Šesterokotna polja	Število	Žetoni	Število
Morje	13	2	1
Puščava	-	3	2
Zlata reka	2	4	3
Gričevje	4	5	3
Gozd	4	6	2
Gozd	3	8	3
Pašnik	5	9	2
Pašnik	4	10	3
Njiva	4	11	2
Gorovje	4	12	1
Skupaj	35	Skupaj	22

Pristanišča:
5x posebno pristanišče
3x 3:1 pristanišče

Dodatni material:
18 žetonov s točko



proti novim bregovom.

Gusar / ropar

Ta scenarij boste igrali tako z roparjem kot tudi z gusarjem. Ropar začne v puščavi (pri igri za tri igralce na polju gričevje »12«), gusar pa na morskem polju, označenem z »X«.

Posebne zmagovalne točke

Vedno, ko igralec zgradi svoje prvo naselje na kakem manjšem otoku, dobi dva žetona z zmagovalno točko, ki ju kot oznako postavi pod naselje (vrednost naselja je tako tri zmagovalne točke). Pri tem »prvem naselju« je popolnoma

Priprava

V igri za tri zgradite otoke, kot je prikazano na tej strani. V igri za štiri pa se zgledujte po sliki na naslednji strani.

Dodatna pravila

Faza ustanavljanja

Vsak igralec ustanovi svoji prvi naselji (s cestama) na velikem glavnem otoku, kot je opisano v pravilih osnovne igre. Igralec, ki ustanovi naselje na obali, naj raje kot cesto ob to naselje postavi ladjo, tako da se bo lahko takoj napotil po morju



go, in pojavijo se govorice, da je nedaleč zunaj na morju veliko manjših otokov – na nekaterih naj bi celo našli zlato. Tudi Katanci cenijo zlato – opremijo ladje in se odpravijo na morje, da bi ga poiskali.

Šesterokotna polja	Število	Žetoni	Število
Morje	14	2	2
Puščava	1	3	3
Zlata reka	2	4	3
Gričevje	5	5	3
Gozd	5	6	3
Pašnik	5	8	3
Njiva	5	9	3
Gorovje	5	10	3
Gorovje	5	11	3
Gorovje	5	12	1
Skupaj	42	Skupaj	27

Pristanišča:
5x posebno
pristanišče
4x 3:1 pristanišče

Dodatni material:
24 žetonov s točko



nepomembno, če je katerikoli drugi igralec že zgradil naselje na tem otoku ali ne.

Konec igre

Igra se konča, takoj ko eden od igralcev, ki je na vrsti, doseže 14 zmagovalnih točk.

Naključna postavitvev

Glavni otok

Premešajte kopenska polja glavnega otoka in jih polagajte po naključnem vrstnem redu. Tudi oštevilčene žetone in pristanišča položite po naključnem vrstnem redu. Pri polaganju oštevilče-

nih žetonov pazite le, da rdeče številke ne bodo ležale druga poleg druge.

Otočki

Šesterokotna polja, ki jih boste zložili v okvir, z licem navzdol (zaprto) premešajte, naključno položite in potem obrnite. Na enak način potem položite še oštevilčene žetone. Tudi pri igri v četrto pazite, da oba rdeča žetona ne bosta ležala en poleg drugega.

Scenarij 2: Štirje otoki



Kmalu se katanski rodovi razvijejo v izkušene pomorščake. Nekega dne dosežejo otočje na zahodu, poznano pod imenom »Štirje otoki«. Tu so rodovitna polja, zeleni pašniki in bogate rudnine. Kmalu ustanovijo prva naselja. Toda radovednost Katance kmalu žene še dlje – kaj neki se skriva na drugih

Šesterokotna polja	Število	Žetoni	Število
Morje	15	2	1
Puščava	-	3	2
Zlata reka	-	4	2
Gričevje	4	5	3
Gozd	4	6	2
Pašnik	4	8	2
Njiva	4	9	3
Gorovje	4	10	2
Gorovje	4	11	2
Gorovje	4	12	1
Skupaj	35	Skupaj	20

Pristanišča:
5x posebno pristanišče
4x 3:1 pristanišče

Dodatni material:
18 žetonov s točko



Priprava

Če igrate v troje, sestavite scenarij, kot je prikazano na sliki na tej strani. Če igrate v četvero, pa tako, kot je prikazano na sliki na naslednji strani.

Dodatna pravila

Faza ustanavljanja

Vsak igralec lahko zgradi svoji prvi naselji na poljubnem otoku. Tako ima na začetku igre enega ali dva domača otoka. Ostali otoki so

»tuji«. Pozor: Igralec, ki v fazi ustanavljanja eno od obeh naselij zgradi na obali, naj namesto ceste postavi ob naselje ladjo. To seveda velja le za obale, ki so obrnjene proti drugim otokom, ne pa proti robu okvirja.

Gusar / ropar

Ta scenarij igrate z gusarjem in roparjem. Ropar začne s polja, na katerem je žeton s številko »12«, gusar pa na morskem polju, ki je označeno z »X«.



otokih? Vsak od rodov si želi priti po možnosti na vse štiri, zato se vname napet boj za redke naseljitvene prostore na novih otokih.

Šesterokotna polja	Število	Žetoni	Število
Morje	12	2	1
Puščava	-	3	2
Zlata reka	-	4	3
Gričevje	4	5	3
Gozd	5	6	2
Pašnik	5	8	2
Njiva	5	9	3
Gorovje	5	10	3
Gorovje	4	11	3
Gorovje	4	12	1
Skupaj	35	Skupaj	23

Pristanišča:
5x posebno pristanišče
4x 3:1 pristanišče

Dodatni material:
24 žetonov s točko



Posebne zmagovalne točke

Vsakič, ko igralec ustanovi svoje prvo naselje na nekem novem »tujem« otoku, prejme dva dodatna žetona z zmagovalno točko, ki ju kot oznako postavi pod naselje (vrednost naselja je tako tri zmagovalne točke). Pri vsakem »prvem naselju« je popolnoma nepomembno, če ima na tistem tujem otoku že kakšen drug igralec naselje ali ne.

Konec igre

Igra se konča, takoj ko eden od igralcev, ki je na vrsti, doseže 13 zmagovalnih točk.

Naključna postavitvev

Obrisa štirih otokov ne smete spreminjati. Znotraj obrisa pa lahko kopenska polja, pristanišča in oštevilčene žetone poljubno prerazporedite. Pazite le, da polja z gozdom in pašnikom ne dobijo preslabih števil.

Scenarij 3: Oceanija

Drugi katanski pomorščaki odkrijejo na severozahodu nove otoke, ki jih poimenujejo Oceanija. Med otoki se razprostira skrivnostno morje, ki ga večinoma prekriva gosta megla. Neustrašni pomorščaki,

Šesterokotna polja	Število	Žetoni	Število
Morje	18	2	-
Puščava	-	3	3
Zlata reka	2	4	2
Gričevje	4	5	3
Gozd	5	6	3
Pašnik	5	8	3
Njiva	4	9	3
Gorovje	4	10	2
Gorovje	4	11	3
Gorovje	4	12	2
Skupaj	42	Skupaj	24

Pristanišča:
5x posebno
pristanišče
3x 3:1 pristanišče

Priprava

Zgradite dva velika začetna otoka (s pristanišči) in morje, kot je prikazano na sliki. Preostala šesterokotna polja, namenjena neodkritim območjem, premešajte in jih položite na prazna polja z licem navzdol. Žetone s številkami za ta polja prav tako premešajte in pripravite na zaprt kupček.

Dodatna pravila

Faza ustanavljanja

Vsak igralec postavi obe svoji začetni naselji na velika glavna otoka. Kdor v fazi ustanavljanja postavi eno od obeh naselij na obalo, mora na mesto ceste postaviti ob naselje ladjo.

Gusar / ropar

Ta scenarij igrajte z gusarjem in roparjem. Ropar začne s polja, na katerem je žeton s številko »12«, gusar pa na morskem polju, ki je označeno z »X«.



ki so prepluli to zamegljeno morje, poročajo o rodovitnih otokih in legendarni zlati zemlji. Katanci natovorijo svoje ladje z živežem in semeni in odrinejo proti skrivnostnemu meglenemu morju.

Šesterokotna polja	Število	Žetoni	Število
Morje	15	2	1
Puščava	-	3	3
Zlata reka	2	4	3
Gričevje	5	5	3
Gozd	5	6	3
Pašnik	5	8	3
Njiva	5	9	3
Gorovje	5	10	3
Njiva	5	11	3
Gorovje	5	12	2
Skupaj	42	Skupaj	27

Pristanišča:
5x posebno
pristanišče
4x 3:1 pristanišče



Odkrivanje novih področij

Takoj ko igralec postavi ladjo ali cesto in naslednje polje prekriva megla (pokrajinsko polje z licem navzdol), polje obrnite in odkrijte, kaj se skriva pod njim. Če je šesterokotna ploščica kopensko polje, vzame igralec zgornji oštevilčeni žeton z zaprtega kupčka in ga odprtega postavi na to pokrajinsko polje. Igralec takoj dobi eno karto s surovino te pokrajine. Če je morje - ima pač smolo.

Konec igre

Igra se konča, takoj ko eden od igralcev, ki je na vrsti, doseže 12 zmagovalnih točk.

Naključna postavitvev

Obrisa glavnih otokov ne smete spreminjati. Znotraj obrisa pa lahko pokrajinska polja, pristanišča in oštevilčene žetone poljubno prerazporedite. Če ležita dva rdeča oštevilčena žetona drug ob drugem, je to izjemoma dovoljeno.

Scenarij 4: Skozi puščavo



Tam daleč zunaj, na zahodu Katanezije, odkrijejo nov, velik otok. Na severozahodu otok razpolavlja širok puščavski pas, zato ga Katanci poimenujejo »Puščavski otok«. Neutrudni izvidniki kmalu po ustanovitvi prvih naselij na večjem delu otoka odkrijejo na drugi strani puščave rodovitno zemljo. Istočasno ladje na

Šesterokotna polja	Število	Žetoni	Število
Morje	10	2	1
Puščava	3	3	2
Zlata reka	2	4	3
Gričevje	3	5	3
Gozd	3	6	3
Pašnik	5	8	3
Njiva	4	9	3
Gorovje	4	10	2
	4	11	1
	4	12	1
Skupaj	35	Skupaj	22

Pristanišča:
5x posebno pristanišče
3x 3:1 pristanišče

Dodatni material:
24 žetonov s točko



Priprava

Če igrate v troje, sestavite scenarij, kot je prikazano na sliki na tej strani. Če igrate v četvero, pa tako, kot je prikazano na sliki na naslednji strani.

Dodatna pravila

Faza ustanavljanja

Glavni otok je s pasom puščave razdeljen na ozek pas kopnega (levo zgoraj z rdečo obrobo) in na večji glavni otok spodaj. Vsi igralci morajo svoji

prvi naselji ustanoviti na večjem glavnem otoku – desno, oz. pod puščavskim pasom. Preostali otočki (prav tako rdeče obarvani) in pas kopnega na severozahodu veljajo za »tuje« otoke.

Gusar / ropar

Ta scenarij igrate z gusarjem in roparjem. Ropar začne z enega od treh puščavskih polj, gusar pa z morskega polja, ki je označeno z »X«.

Posebne zmagovalne točke

Vsakič, ko igralec ustanovi svoje prvo naselje na



vzhodu odkrijejo manjše otoke z nahajališči zlata in z bogatimi zalogami rudnin. Kdo bo postavil prva naselja in kje? Najdrznejši naseljenci se odpravijo proti severu, skozi neizprosne puščave; drugi se nasprotno trudijo, da bi kot prvi dosegli majhne otoke na vzhodu, tam postavili naselja in jih razvili v cvetoča mesta.

Šesterokotna polja	Število	Žetoni	Število
Morje	12	2	1
Puščava	3	3	3
Zlata reka	2	4	3
Gričevje	5	5	3
Gozd	5	6	3
Pašnik	5	8	3
Njiva	5	9	3
Gorovje	5	10	3
Njiva	5	11	3
Gorovje	5	12	2
Skupaj	42	Skupaj	27



Pristanišča:
5x posebno
pristanišče
3x 3:1 pristanišče

Dodatni material:
32 žetonov s točko

nekem novem »tujem« področju (na enem od otočkov ali na severozahodnem rtu), prejme dva dodatna žetona z zmagovalno točko, ki ju kot oznako postavi pod naselje (vrednost naselja je tako tri zmagovalne točke).

Pri vsakem »prvem naselju« je popolnoma nepomembno, če ima na tistem tujem področju že kakšen drug igralec naselje ali ne.

Konec igre

Igra se konča, takoj ko eden od igralcev, ki je na vrsti, doseže 14 zmagovalnih točk.

Naključna postavitvev

Pokrajine, pristanišča in oštevilčene žetone glavnega otoka brez treh pokrajin onstran puščave lahko poljubno razporedite po želji. Prav tako lahko poljubno nanovo položite pokrajine in oštevilčene žetone otočkov in kopenskega pasu onstran puščave. Pazite le, da uporabite prave pokrajine in žetone za glavni otok oziroma ostala področja. Nikakor pa ne smejo rdeče številke ležati druga poleg druge in nikakor ne na pokrajinskih poljih z zlato reko.

Scenarij 5: Pozabljeni rod

Daleč proti jugu katanski naseljenci naletijo na dolg, ozek otok. Takoj ustanovijo prva naselja. Pri proučevanju okoliških voda naletijo na majhne, naseljene otoke. Že ob prvem stiku se izkaže, da tujci govorijo podoben jezik in poznajo iste legende. Kmalu skupaj ugotovijo, da so ti tujci potomci skupine ljudi, katerih ladja se je izgubila - ladja iz ladjevja, ki je pred stoletji prvo doseglo otok Catatan. Veliko je veselje nad ponovnim snidenjem s katanskimi brati in nihče ne skopari s prijateljsko pomočjo in darili.

Šesterokotna polja	Število	Žetoni	Število
Morje	19	2	1
Puščava	3	3	2
Zlata reka	2	4	2
Gričevje	5	5	2
Gozd	5	6	2
Pašnik	5	8	2
Njiva	5	9	2
Gorovje	5	10	2
Njiva	5	11	2
Gorovje	5	12	1
Skupaj	49	Skupaj	18



Pristanišča: 5x posebno pristanišče, 1x 3:1 pristanišče
 Dodatni material: 4 karte razvoja, 8 žetonov s točko

priprava

Igralno polje sestavite, kot je prikazano na levi strani.

Pomembno: Otočki ostanejo brez oštevilčene žetonov.

Na označene obale položite osem žetonov z zmagovalnimi točkami. Premešajte šest pristanišč z licem navzdol in jih položite na označena polja ter jih nato obrnite. S premešanega kupčka kart razvoja vzemite štiri vrhnje karte in jih položite z licem navzdol na označena mesta.

Dodatna pravila

Faza ustanavljanja

Igralci svoji prvi naselji s cestami ustanovijo na glavnem otoku, kot je opisano v osnovni igri Catan. Če igralec naselje ustanovi na obali, sme na mesto ceste ob naselje postaviti ladjo. Na okoliških otočkih ne smete nikoli ustanoviti naselij, torej tudi ne pridobite surovin.

Gusar / ropar

Ta scenarij igrajte z gusarjem in roparjem. Ropar začne s poljubnega puščavskega polja, gusar pa z morskega polja, ki je označeno z »X«.

Če pade sedmica, lahko premaknete ali roparja ali gusarja. Roparja ne smete prestaviti na male otoke. Ko ropar zapusti svojo začetno puščavo, ga tja ne smete več vrniti.

Darila

Darila tujih ljudstev so žetoni z zmagovalnimi točkami, karte razvoja in na odprtem ležeča pristanišča.

Posebne zmagovalne točke

Če igralec prvi s svojimi ladjami doseže otoček in svojo ladjo zgradi na robu, na katerem leži žeton z zmagovalno točko, ga pobere in z licem navzgor položi predse. Kdor pride prepozno, ostane praznih rok.

Karte razvoja

Če igralec postavi ladjo na rob, ob katerem leži

karta razvoja, jo vzame. Šteje kot karta razvoja, pridobljena v tej potezi.

Pristanišča

Če igralec postavi ladjo na rob, ob katerem leži pristanišče, ga vzame.

Če ima igralec naselje na obali brez pristanišča, mora pridobljeno pristanišče takoj postaviti tja.

Če ima igralec takšnih naselij več, lahko izbere, h kateremu postavi pristanišče.

Na vsako morsko polje smete postaviti le po eno pristanišče, nikoli se ne smejo prekrivati.

Če pa igralec nima primernega obalnega naselja, sme pristanišče shraniti, dokler takega naselja ne ustanovi.

Ko igralec ustanovi pristanišče, ga lahko začne uporabljati takoj, tudi v isti potezi.

Konec igre

Igra se konča, takoj ko eden od igralcev, ki je na vrsti, doseže 13 zmagovalnih točk.

Naključna postavitvev

Pokrajinska polja in oštevilčene žetone glavnega otoka lahko poljubno preuredite. Kljub temu pazite, da tri desna pokrajinska polja ne bodo imela predobrih žetonov (torej ne 5, 6, 8, 9).

Scenarij 6: Blago za Catan

Na poti še dlje proti zahodu Katanci naletijo na vse več otokov, ki so jih naselili potomci »pozabljenega rodu«. Katansko pozornost kmalu zbudijo njihovi čudoviti materiali in sijajna oblačila. Prebivalci otoka so skozi stoletja razvili izjemno spretnost pri izdelavi blaga. Ker oblačila prišlekov še zdaleč niso tako kvalitetna, začnejo kmalu trgovati z najlepšim blagom.

Šesterokotna polja	Število	Žetoni	Število
Morje	18	2	2
Puščava	2	3	3
Zlata reka	2	4	3
Gričevje	3	5	3
Gozd	4	6	3
Pašnik	4	8	3
Njiva	5	9	3
Gorovje	4	10	3
Gorovje	4	11	3
Gorovje	4	12	3
Skupaj	42	Skupaj	28



Pristanišča:
5x posebno
pristanišče
4x 3:1 pristanišče
Dodatni material:
50 bal blaga

Priprava

Igralno polje sestavite, kot je prikazano na sliki. Premešajte pristanišča in jih naključno postavite z licem navzgor na prikazana mesta. Na vsakega od štirih otočkov položite po dva oštevilčena žetona, natančno na križišče (vsak žeton predstavlja eno vas). K vsaki od osmih vasi položite pet bal blaga. Preostalih deset bal blaga položite kot »splošno zalogo« nekam ob igralno ploščo.

Dodatna pravila

Faza ustanavljanja

Igralci ustanovijo obe svoji prvi naselji s cestami na obeh glavnih otokih zgoraj in spodaj, kakor je opisano v osnovni igri Catan. Ko zadnji igralec postavi svoje drugo naselje, lahko začnejo igralci v smeri urnega kazalca ustanavljati svoje tretje naselje (začne tisti, ki je zadnji postavil drugo naselje). Za to tretje naselje prejmejo igralci zač-



tne surovine. Če igralec ustanovi naselje na obali, sme namesto ceste k naselju postaviti ladjo - potem lahko takoj izpluje. Na štirih otočkih na sredini (oštevilčen žeton = vas) živijo pripadniki »pozabljenega rodu«. Na teh otočkih igralci ne smejo ustanavljati naselij.

Trgovanje z blagom

Takoj, ko je igralec vzpostavil ladijsko linijo med svojim lastnim naseljem in vasjo »pozabljenega rodu« (dosegel križišče z oštevilčenim žetonom), naveže s to vasjo trgovinske vezi. Takoj sme vzeti eno balo blaga iz zaloge te vasi.

Če v nadaljevanju igre pade na kockah številka te vasi, sme vzeti še eno balo blaga. Če se na vas priključita dva ali več igralcev in pade številka te vasi, dobi vsak igralec balo blaga. Če zaloga bal blaga vasi ne zadostuje za vse udeležene igralce, manjkajoče bale blaga vzamete iz splošne zaloge.

Če vržete številko vasi, katere zaloga je že porabljena, noben igralec ne dobi bale blaga - tudi iz splošne zaloge ne.

Dve bali blaga sta vredni eno zmagovalno točko. Za boljši pregled obrnite vsako drugo prejeto balo blaga na stran zmagovalne točke.

Premikanje ladij

Ko igralec med lastnim naseljem in vasjo »pozabljenega rodu« postavi ladijsko linijo, je ladijska linija zaprta. To pomeni, da iz te ladijske linije ne smete premakniti nobene ladje več. To velja tudi potem, ko porabite vso zalogo blaga iz te vasi.

Gusar / ropar

Ta scenarij igrajte z gusarjem in roparjem. Ropar začne na njivi z »12«, vendar ne sme vstopiti na otoke pozabljenega rodu. Gusarja postavite na morsko polje, označeno z »X«.

Pri tem scenariju velja naslednja izjema: Igralec sme gusarja prestaviti šele takrat, ko ima ladijsko linijo priključeno na najmanj eno vas »pozabljenega rodu«. Igralec, ki je prestavil gusarja, sme od

enega izmed igralcev, katerih ladje mejijo na to polje, povleči karto surovine ali ukrasti balo blaga.

Najdaljša trgovska pot

»Najdaljša trgovska pot« je v tem scenariju izpuščena, vendar lahko še vedno pridobite »Največjo viteško moč«.

Konec igre

Obstajata dve možnosti:

Igra se konča, takoj ko eden od igralcev, ki je na vrsti, doseže 14 zmagovalnih točk.

Ali pa se igra konča, ko so ostali žetoni z blagom le še v treh vaseh »pozabljenega rodu«. Zmaga igralec z največ točkami. V primeru neodločene ga izida zmaga igralec, ki ima več bal blaga.

Naključna postavitve

Pokrajinska polja in oštevilčene žetone obeh glavnih otokov lahko poljubno razporedite. Položaja in oštevilčenih žetonov štirih otokov na sredini pa ne smete spreminjati. Ropar začne na enem od dveh polj s številko »12«.

Scenarij 7: Piratski otoki



Na severozahodu so v otočje Katancev vdrl pirati. Ti izkušeni roparji začnejo kaj kmalu potapljati miroljubne trgovske ladje in zavzemati naselja na zahodnih otokih. Ko preuredijo zavzeta naselja v utrdbe, pirati nadaljujejo svoj roparski pohod. Sedaj ogrožajo vzhodni otok. Žnava in žnava s svojo floto napadajo obalna naselja in Katancem ropajo dragocene surovine. Da bi se uspešno uprli pederznim piratom in jih pregnali nazaj na odprto morje, se Katanci odločijo zgraditi bajno floto.

Šesterokotna polja	Število	Žetoni	Število
Morje	19	2	1
Puščava	3	3	2
Zlata reka	2	4	3
Gričevje	5	5	3
Gozd	5	6	3
Pašnik	5	8	3
Njiva	5	9	3
Gorovje	5	10	3
		11	2
		12	1
Skupaj	49	Skupaj	24



Pristanišča: 5x posebno pristanišče, 3x 31 pristanišče
 Dodatni material: 12 piratskih utrb, 4 žetoni v barvah igralcev

Priprava

Igralno polje sestavite, kot je prikazano na sliki zgoraj. Premešajte pristanišča in jih naključno postavite z licem navzgor na prikazana mesta.

Pomembno: Pašniki na spodnjem otoku v sredini in gričevja na levih otokih ostajajo brez oštevilčenih žetonov in ne prinašajo surovin.

Na obali vzhodnega otoka postavite po eno naselje in ladjo v vsaki barvi, kot prikazuje slika. Na

vzhodnem otoku postavljajte naselja kot normalno, vsi ostali otoki so piratski otoki.

Na obali zahodnih otokov postavite štiri piratske utrdbe, kot je prikazano na sliki. Vsaka piratska utrdba je sestavljena iz treh žetonov piratskih utrb iste barve, na vsakega od njih pa je postavljeno eno naselje iste barve, kot je prikazano na sliki.

Žetone v barvah igralcev postavite na prikazana križišča.

Pomembno: Če igrajo trije igralci, bela barva odpade. Vse igralne figurice v beli barvi odstranite oz. jih sploh ne postavite. Če igrate v troje, iz kupčka kart razvoja odstranite tudi karte z zmagovalnimi točkami. Če igrajo štirje igralci, karte z zmagovalnimi točkami ostanejo v kupčku, a štejejo kot višje karte.

V tem scenariju odpadeta tudi obe posebni karti »Najdaljša trgovska pot« in »Največja viteška moč«.

Karte z zmagovalnimi točkami in vitezi iz kompleta kart razvoja imajo v tem scenariju novo funkcijo in jih ni mogoče igrati kot točke zmage ali viteze.

Dodatna pravila

Faza ustanavljanja

Vsak igralec izbere eno barvo in po ustaljenih pravilih ustanovi dve naselji na vzhodnem otoku. Po zaključku faze ustanavljanja razpolaga vsak igralec na vzhodnem otoku s tremi naselji!

Gusar / ropar

Piratska flota, ki jo predstavlja siv splav, začne na polju, ki je na sliki označeno z »X«. V tem scenariju ni roparja.

Gradnja ladij

Vsak igralec lahko zgradi samo eno ladijsko linijo do zahodnega otoka. Ladijska linija se začne v obalnem naselju vzhodnega otoka in vodi preko z barvo označenega križišča do piratske utrdbe igralčeve barve. Ladijska linija ne sme imeti odcepov in tudi ne sme iti dlje od piratske utrdbe. Ladijska linija mora biti zgrajena tako, da po najkrajši poti doseže cilj in ne sme blokirati drugih ladijskih linij.

Na vzhodni obali vzhodnega otoka je mogoče zgraditi dodatne ladijske linije.

Bojne ladje

Ko igralec odpre karto viteza (pri igri v četvero je to tudi karta z zmagovalno točko), sme zadnjo »normalno« ladjo v svoji liniji spremeniti v bojno ladjo. Če ladjo označite kot bojno, jo zvrnite na

bok, karto viteza oz. karto z zmagovalno točko pa dajte na odlagalni kupček.

Pomembno: Ko porabite kupček s kartami razvoja, ne morete več kupiti novih kart razvoja. Karte z odlagalnega kupčka torej ne pridejo več nazaj v igro.

Piratska flota

Piratska flota kroži v smeri urnega kazalca okrog obeh puščavskih otokov. Vsakokrat, ko igralec vrže kocko, najprej premakne piratsko floto. Floto vedno prestavite za toliko polj, kolikor jih kaže kocka z manjšim številom pik. Če obe kocki kažeta isto število pik, obvelja to. Piratsko floto premaknete naprej za toliko morskih polj, kolikor je pik na tej kocki. Šele nato igralci poberejo svoje surovine.

Piratski napad

Če se poteza piratske flote konča na morskem polju, na katerega meji naselje/mesto, to naselje/mesto takoj napadejo pirati - še preden igralci prejmejo donose surovin oz. upoštevajo vpliv sedmice na kocki.

- Moč piratov je tudi odvisna od kocke z manjšim številom pik.
- Moč igralca, katerega naselje/mesto je napadeno, je odvisna od števila njegovih bojnih ladij.
- Če je močnejši pirat, igralec izgubi eno karto surovin in po eno nadaljnjo karto surovin za vsako mesto, ki ga ima. Eden od soigralcev povleče igralcu iz roke ustrezno število kart (zakrito) in jih položi nazaj v zalogo.
- Če je močnejši igralec, si lahko iz zaloge vzame poljubno karto surovin.
- Če sta obe strani enako močni, se ne zgodi nič.

Gradnja naselja na piratskem otoku

Ko igralec doseže označeno križišče v svoji barvi na piratskem otoku, sme tam po poravnavi gradbenih stroškov zgraditi naselje. Gradnja naselij na križiščih, ki niso označena z barvo, ni dovoljena. Seveda lahko naselja spremenite tudi v mesta.

Pomembno. Gradnja tega naselja je lahko tudi nevarna, saj povečuje verjetnost, da bi vas napadli pirati.

Pade število »7«

V tem scenariju ni roparja. Kljub temu pa pri metu sedmice vsak igralec, ki ima več kot sedem kart surovin, kot običajno izgubi polovico le-teh. Takoj nato sme igralec, ki je vrgel sedem, poljubnemu igralcu ukrasti eno karto.

Osvojitev piratske utrdbe

Takoj ko igralec z ladijsko linijo doseže piratsko utrdbo svoje barve, sme napasti piratsko utrdbo. Igralec z metom kocke določi moč piratske utrdbe.

- Če je število bojnih ladij v njegovi ladijski liniji večje od vrženega števila pik, zмага v bitki in sme odstraniti enega od žetonov izpod utrdbe.
- Če je število njegovih bojnih ladij manjše, izgubi bitko in odstrani dve svoji sprednji ladji.

- Če je izid neodločen, igralec izgubi ladjo, ki je prva v vrsti.

Po bitki je poteza igralca končana, piratske utrdbe torej ni mogoče napasti večkrat v eni potezi. Če je izid neodločen ali pa je igralec poražen, mora v naslednji potezi ponovno zgraditi eno ali dve ladji, da lahko spet napade piratsko utrdbo. Ko piratska utrdba izgubi vse tri žetone, je igralec prebral pirate in osvojil svoje naselje nazaj. Zanj prejmete donose surovin, šteje kot zmagovalna točka in lahko ga nadgradite v mesto.

Konec igre

Igra se konča, ko prvi igralec osvoji piratsko utrdbo v svoji barvi in ima skupaj najmanj 10 točk. Če so vse piratske utrdbe osvojene, preden eden izmed igralcev zbere 10 točk, piratsko floto odstranite.

Naključna postavitvev

Ta scenarij je mogoč samo z vnaprej določeno postavitvijo in ga zato ne morete igrati drugače.

Šesterokotna polja	Število	Žetoni	Število
Morje	19	2	2
Puščava	3	3	3
Zlata reka	2	4	3
Gričevje	5	5	3
Gozd	5	6	3
Pašnik	5	8	3
Njiva	5	9	3
Gorovje	5	10	3
	5	11	3
	5	12	1
Skupaj	49	Skupaj	27

Scenarij 8: Katanska čudesa



Pristanišča: 5x posebno pristanišče, 4x 3:1 pristanišče

Dodatni material: 5 kart čudes, 5 žetonov velikega zidu, 2 žetona velikega mostu, 4 žetoni v barvah igralcev

Ne katanci dokončno porazijo pirate, se na katanskih otokih začne obdobje blaginje in miru. Tako se odločijo, da bodo nazadnje odkriti severni arhipelag polepšali s čudovitimi zgradbami. Kmalu se to spremeni v tekmovanje. Kdo bo prvi dokončal enega izmed katanskih čudes?

Priloga

Igralno polje sestavite, kot je prikazano na levi strani. Premešajte pristanišča in jih naključno postavite z licem navzgor na prikazana mesta. Pripravite pet kart čudes - veliki zid, veliki most, spomenik, gledališče in grad - in žetone v barvah igralcev. Žetone velikega zidu položite na njihove oznake (desno zgoraj ob polja puščave), žetona velikega mostu pa na njuni oznaki (levo spodaj ob morski ožini).

Dodatna pravila

Faza ustanavljanja

Na majhnih otokih in na križiščih, označenih z žetoni, v fazi ustanavljanja ne smete postavljati naselij. Tudi križišča z rdečimi klicaji so v tej fazi tabu.

Posebne zmagovalne točke

Če igralec med igro ustanovi naselje na enem izmed malih otokov, prejme en žeton z zmagovalno točko. Žeton postavi pod pripadajoče naselje.

Gradnja katanskih čudes

Prvi igralec, ki prične graditi katansko čudo, lahko izbira med vsemi petimi čudesi. Ostali igralci morajo izbrati med čudesi, ki so še na voljo. Vsak lahko zgradi le eno čudo.

Igralec lahko začne z gradnjo katanskega čudeša šele, ko izpolni pogoj za gradnjo le-tega.

Pogoji so:



Grad: 1x mesto in najmanj 6 zmagovalnih točk



Veliki most: Naselje ob morski ožini (žeton velikega mostu)



Veliki zid:
Naselje ob puščavi (žeton velikega zidu)



Gledališče:
2x mesto



Spomenik:
Naselje v pristanišču in trgovska pot s 5 cestami/ladjarni

Ko igralec izpolni pogoj za gradnjo čudeša, žeton v barvi, s katero igra, položi na ustrezno karto čudes (najbolje na spodnji del s pogojem). Sedaj mora to čudo tudi zgraditi.

Vsako čudo se deli na štiri stopnje. Vsaka stopnja stane pet surovin, ki so navedene na karti tega čudeša.

Takoj ko igralec odda surovine za prvo stopnjo čudeša, premakne žeton na polje »1« na karti in s tem pokaže, da je končal prvo stopnjo. Ko konča drugo stopnjo, položi žeton na polje »2« itd.

Če ima igralec dovolj surovin, lahko med svojo potezo dokonča tudi več stopenj gradnje.

Gusar / ropar

Ropar začne v eni izmed treh puščav. Gusarja v tej igri ni.

Konec igre

Obstajata dve možnosti:

Igralec zmaga, ko konča svoje katansko čudo (4. stopnjo) ali ko ima 10 točk in je končal višjo stopnjo gradnje svojega čudeša od kateregakoli soigralca.

Naključna postavitev

Pokrajine in oštevilčene žetone velikega otoka lahko znotraj določene oblike poljubno prelagate in kombinirate. Pokrajini, ki mejita na puščavo, naj ne dobita visokih števil (ne 6 in ne 8).

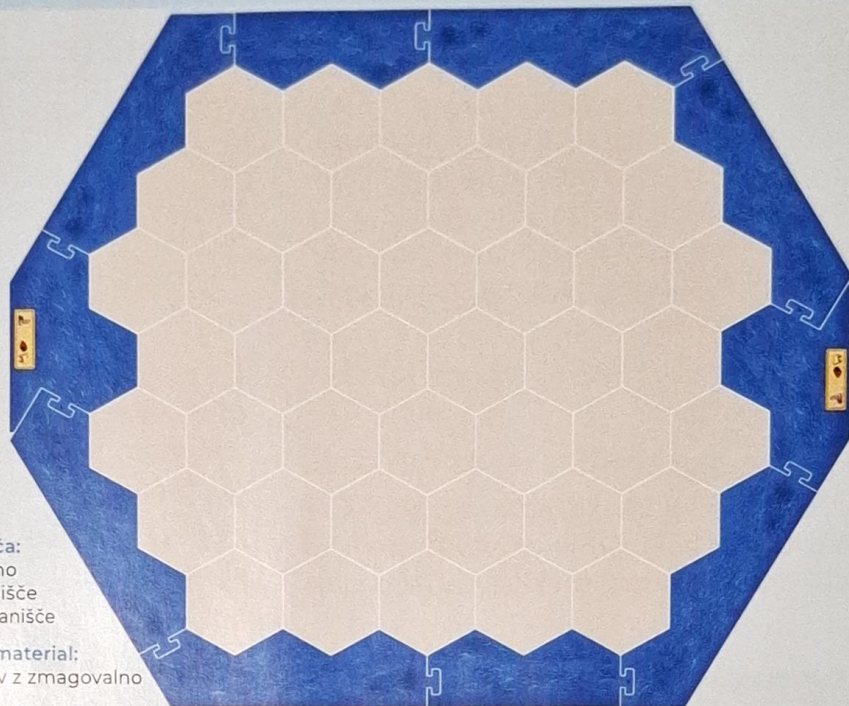
Novi svet (prosta igra)

Ste si zaželeli novih pustolovščin? Ni problema! Igrajte po naših kratkih navodilih ali pa razvijte lastne scenarije in prijatelje ali družino popeljite novim dogodivščinam naproti ter odkrijte otok Catan v prosti igri!

Šesterokotna polja	Število	Žetoni	Število
Morje	19	2	1
Puščava	-	3	3
Zlata reka	-	4	3
Gričevje	4	5	3
Gozd	5	6	2
Pašnik	5	8	2
Njiva	5	9	3
Gorovje	4	10	3
		11	2
		12	1
Skupaj	42	Skupaj	23

Pristanišča:
5x posebno
pristanišče
5x 3:1 pristanišče

Dodatni material:
16 žetonov z zmagovalno
točko



Priprava

Sestavite dele okvirja, kot prikazuje slika. Vsa šesterokotna polja obrnite z licem navzdol in jih premešajte. Nato eno polje za drugim v istem vrstnem redu z licem navzgor polagajte znotraj okvirja. Isto storite z žetoni. Vendar pa pazite, da rdeči žetoni (6, 8) ne bodo ležali drug poleg drugega. Ploščice s pristanišči premešajte in zložite v kupček z licem navzdol. Najstarejši igralec začne in položi pristanišče ob poljubno kopensko polje. Drugi mu sledijo v smeri urnega kazalca. Na enem križišču je lahko samo eno pristanišče.

Postavite roparja na puščavo, gusarja pa na poljubni del okvirja.

Dodatna pravila

Faza ustanavljanja

Vsak igralec sme ustanoviti svoji prvi naselji (s cestami/ladjami) na poljubnih mestih po svoji izbiri,

lahko tudi na dveh različnih otokih. Na začetku igre ima torej vsak igralec enega ali dva domača otoka. Ostali otoki so zanj »tujci« otoki.

Posebne zmagovalne točke

Vsakokrat, ko igralec ustanovi svoje prvo naselje na nekem tujem otoku, prejme dodaten žeton z zmagovalno točko.

Konec igre

Igra se konča, takoj ko igralec, ki je na vrsti, doseže 12 točk.

Dodatne možnosti prilagajanja

Če igralci s položajem šesterokotnih polj niso zadovoljni (preveč majhnih otokov ali prevelik glavni otok), jih lahko prestavijo. S spremembami se morajo strinjati vsi igralci. Seveda pa je tudi možno, da igralci sestavljajo svoje lastne scenarije in jih preizkušajo. Če igrate s pokrajinskimi ploščicami zlate reke, se prepričajte, da na njih ni rdečih števil.